M.U.L.E.
M.U.L.E. GAME MANUAL BY BPS.
Software © 1983, Ozark Softscape
Published in U.S. by Electronic Arts
Published in Japan by B.P.S.

INTRODUCTION

はじめに

このゲームは、マルチプレイヤーゲームというものです。
このようなシミュレーションゲームに少し似た感じのゲームは、
まだ日本には存在していなかったかもしれません。
ほんの一昔前の"ボードゲーム"や"人生ゲーム"等のタイプを、
パソコンでプレイするものだと考えてください。
ボードゲームで遊んでいるときは、
「売りたくない品物まで売ってしまった」等ということがありましたが、
M.U.L.E.では"オークション=競売"が行なわれるので、
品物の売買が自由にできるのです。
M.U.L.E.は、プレイヤー1人の場合でもプレイすることができます。
不足のプレイヤーは、コンピュータがプレイしてくれます。
しかし、何と言ってもこのゲームの醍醐味は"マルチプレイヤー"の名の通り、
多勢の仲間とプレイすることでしょう。
それによって、ゲームのオモシロさは2倍、4倍へと膨らんでいくことでしょう。
テーブルの上には、パソコン、コーラ、ポテトチップ、
そしてこのM.U.L.E.があればOK。
君達は、M.U.L.E.のとりこになってしまい、徹夜の連続となるでしょう。
さあ、B.P.Sの自信作、M.U.L.E.を存分に楽しんでください。

M.U.L.E.の遊び方

●M.U.L.E.へようこそ

M. U. L. E. は、遠い惑星で資源の調査と開拓をするゲームです。4人でプレイできます。プレイヤーが4人集まらなくても、不足のプレイヤーはコンピュータが相手をします。
M. U. L. E. は、「ビギナーゲーム」「スタンダードゲーム」「トーナメントゲーム」の3つのプレイゲームがあり、それぞれルールに多少の違いがあります。
ゲーム終了の時点で、いちばん高い得点を獲得したプレイヤーが、そのゲームでの勝者です。

●今すぐゲームを始めたいという方へ

ゲームを初めてプレイする人、早くゲームを覚えたい人は、「ビギナーゲーム」でプレイしてください。
次のページに、早くゲームを理解していただくための、簡単な説明と画面写真があります。
わからないことがありましたら、13ページの“Q&A”をご覧ください。その他に、この説明書にはゲームのルールと戦略の解説があります。

●ゲームのポーズ

ゲーム途中でのポーズ（一時停止）は、“STOPキー”を押します。ゲームを再開するときは、もう一度“STOPキー”を押してください。説明書を読みながらプレイするときに、このポーズはたいへん便利です。

●リファレンス・カード

付属のリファレンス・カードには、ゲームディスクの起動の方法、ゲームモードとプレイヤーの人数の選び方などが記されています。

ビギナーゲームの説明

1. 登場キャラクター

メクトロン 突然変異によって生まれたロボットが進化した。コンピュータが選ぶキャラクター。

ゴルマー ネカイト銀河からやって来た。新しい土地を見つけようと、頭を突き出している。

パッカー シリコン星からやって来た。食糧M. U. L. E.を作るのがうまいが、食糧を食べてしまう。

ボンゾイド アームブル銀河からやって来た。山登りが好きで、よく山の途中にぶら下がっている。

スフィロイド ロールドー星からやって来た、丸い開拓者。とくに得意、不得意はない。

フラッパー ボイルドロップ銀河からやって来た。初心者向きのキャラクターで所持金が$600多い。

レギー アフカニー草原からやって来た。足は地上、頭は壁の中にある、おかしなキャラクター。

ヒューマノイド 地球からやって来た。彼等は頭がよいので、初めの所持金は他よりも$400少ない。

2. M.U.L.E.を始める

1. 自分のキャラクターを選ぶ

あなたは、ボンゾイドを選びました。

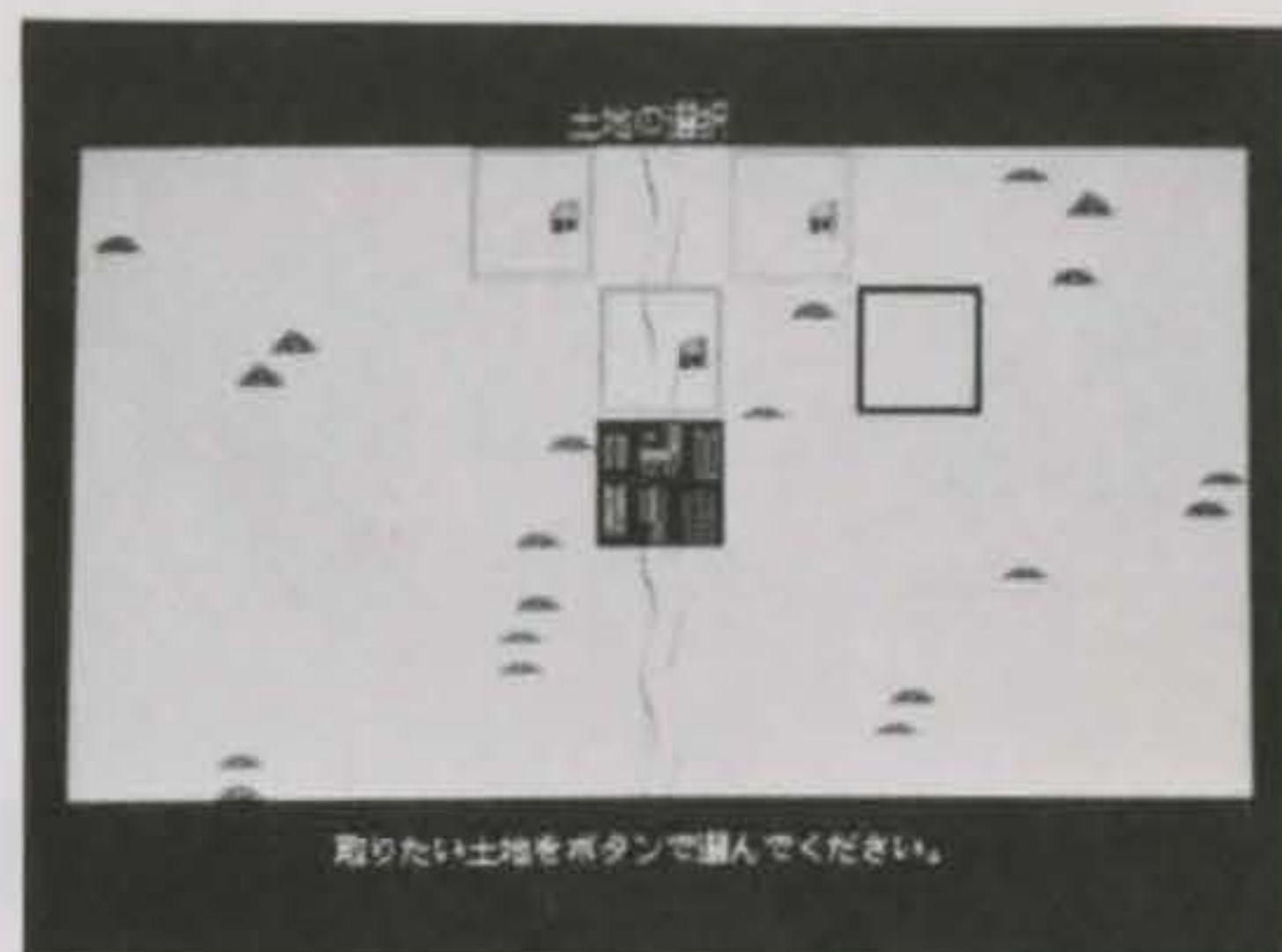
コンピュータが、4つの色を代わるがわる表示しているときに、決定キーを先に押した人が、その色を取ることができ、それがゲームを通して、あなたの色となります。
色を選んだら、つぎはキャラクターです。好きなキャラクターがいる方向に対応するテンキーを押すと、そのキャラクターが中央に現れます。

そのキャラクターで良ければ、決定キーを押します。他のキャラクターがよいときは、他のテンキーを押して違うキャラクターを選び決定キーを押します。以上が終わると、コンピュータはつぎのプレイヤーのために、再び色を順ぐりに表示し始めます。(キャラクターを選ぶときのキー操作については、リファレンス・カードを参照してください。)

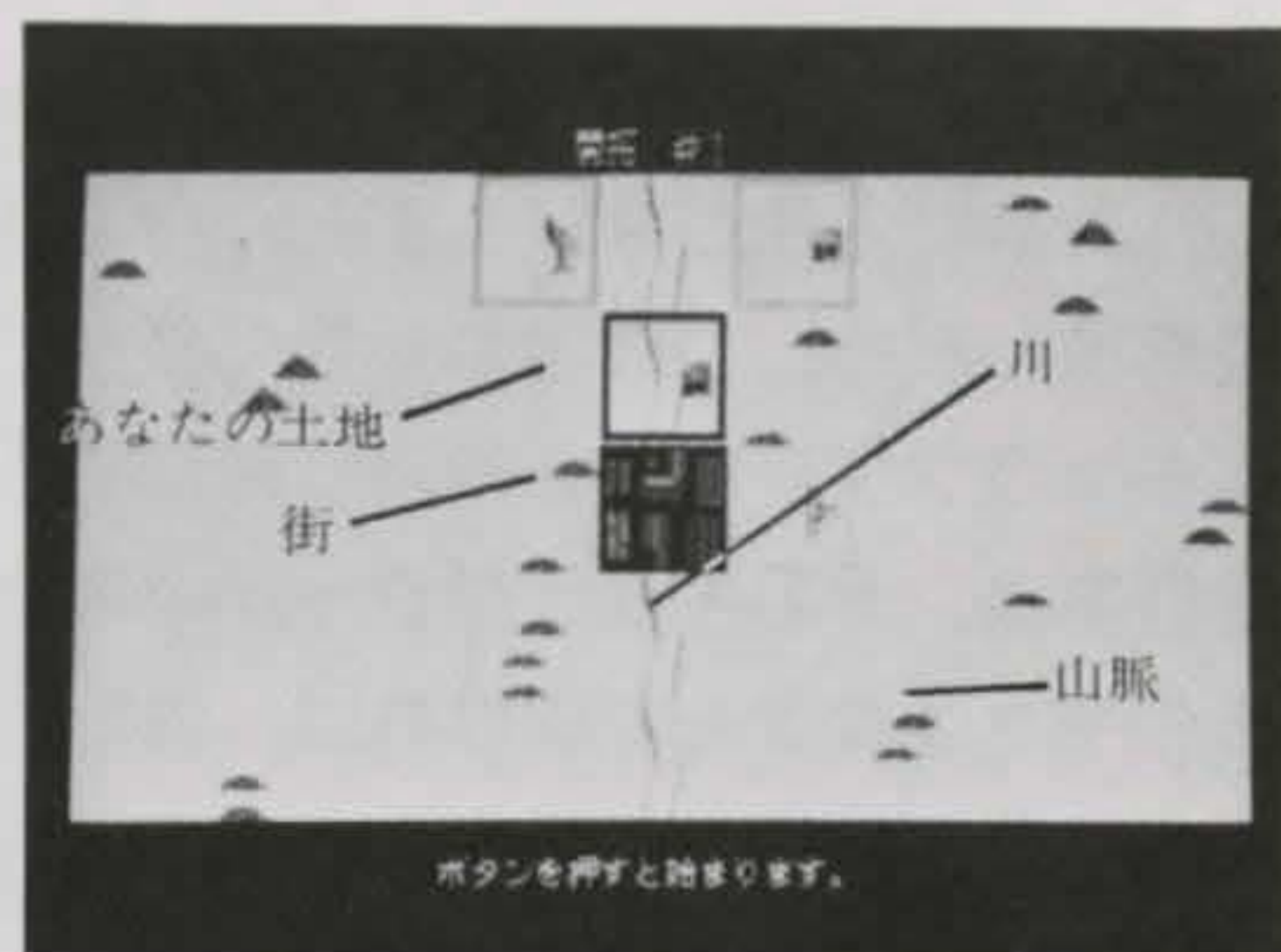
2. 途中結果の報告

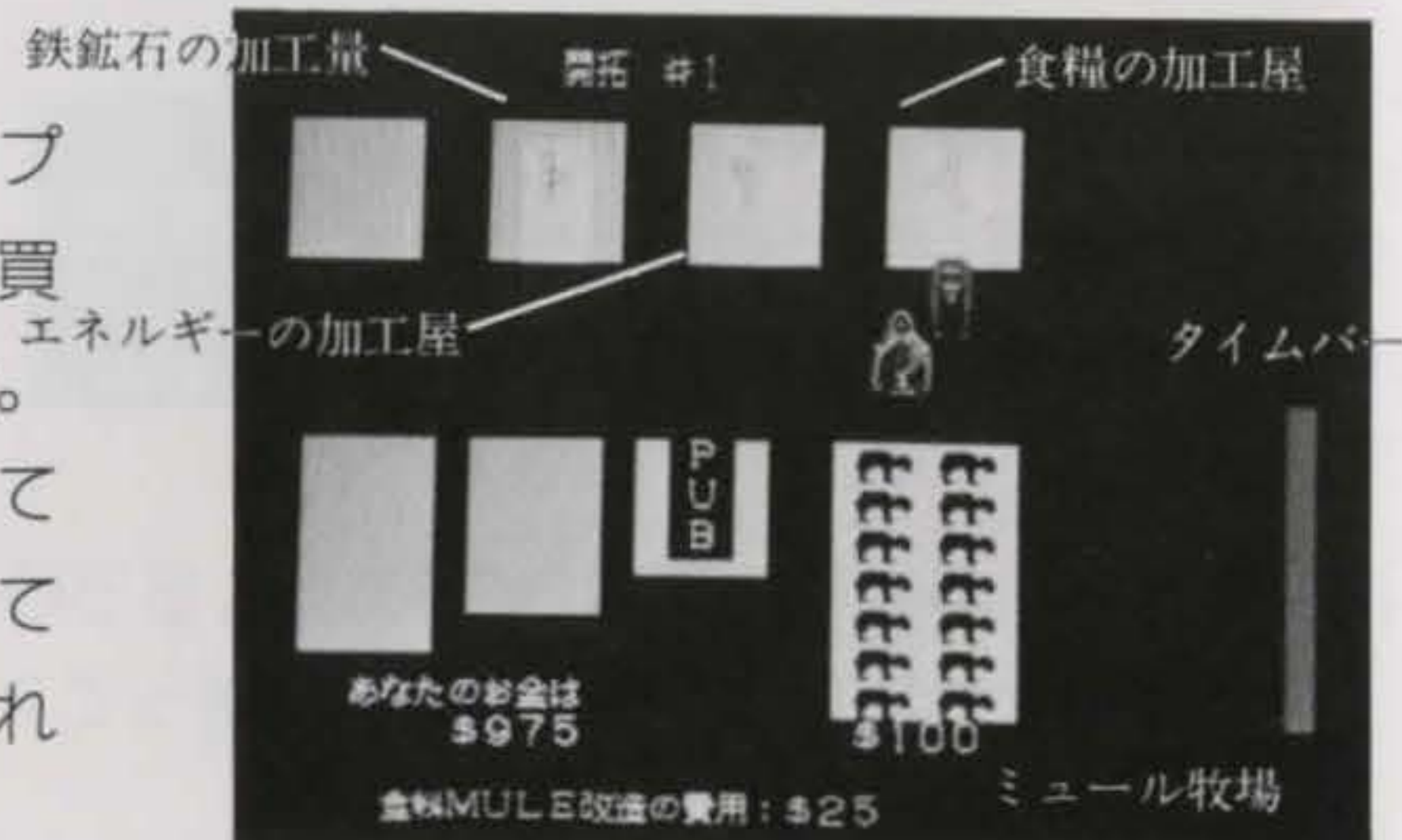
プレイヤーは皆、$1000のお金と、$300分の食糧とエネルギー(持ち物)を持ってスタートします。

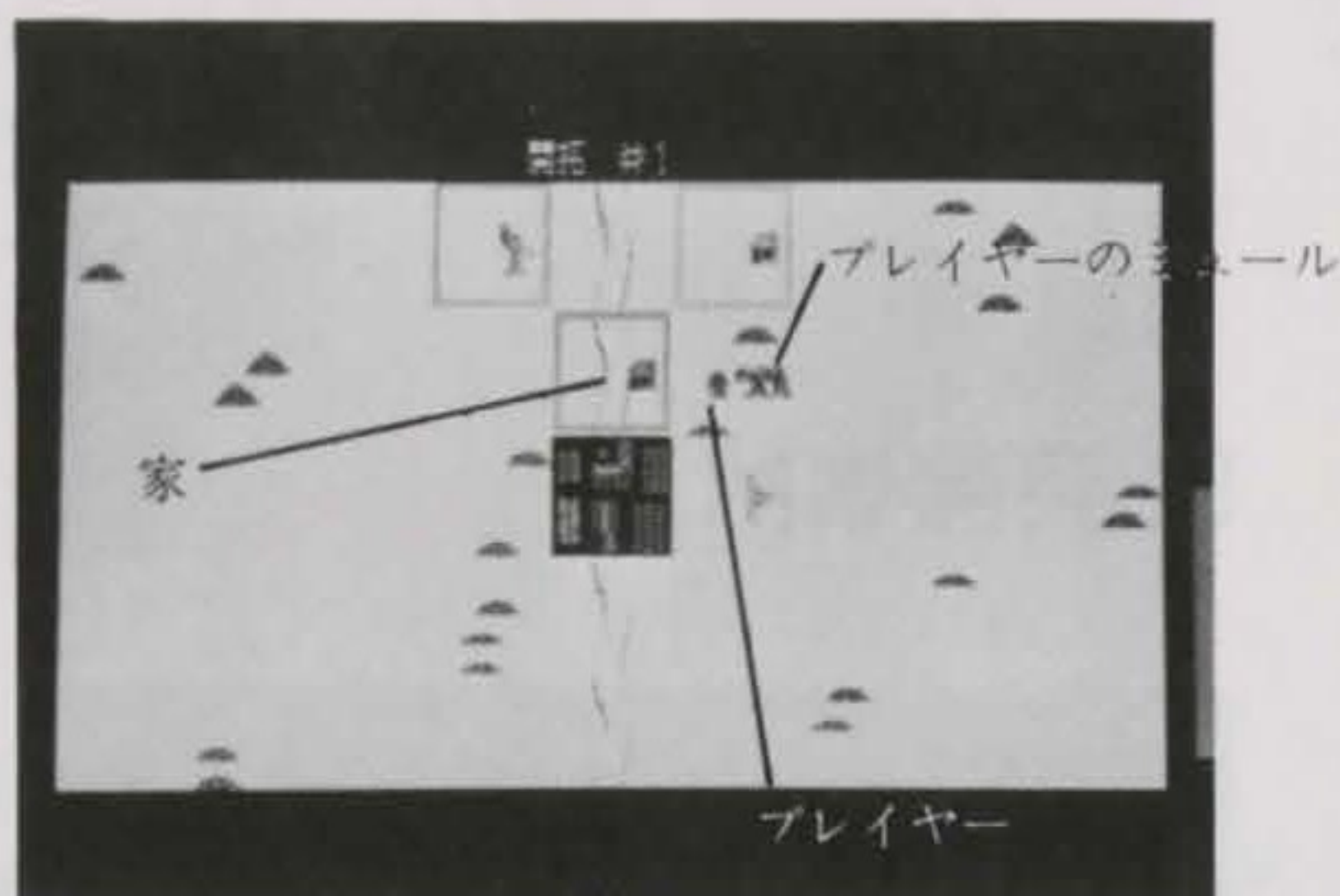
3. 土地の確保

1ターンごとに1区画だけ、タダでもらうことができます。
黒いフレームが動きますので、欲しい土地の上まで来たらボタンを押します。獲得した土地は、あなたの色に輝きます。

4. 何を生産するか

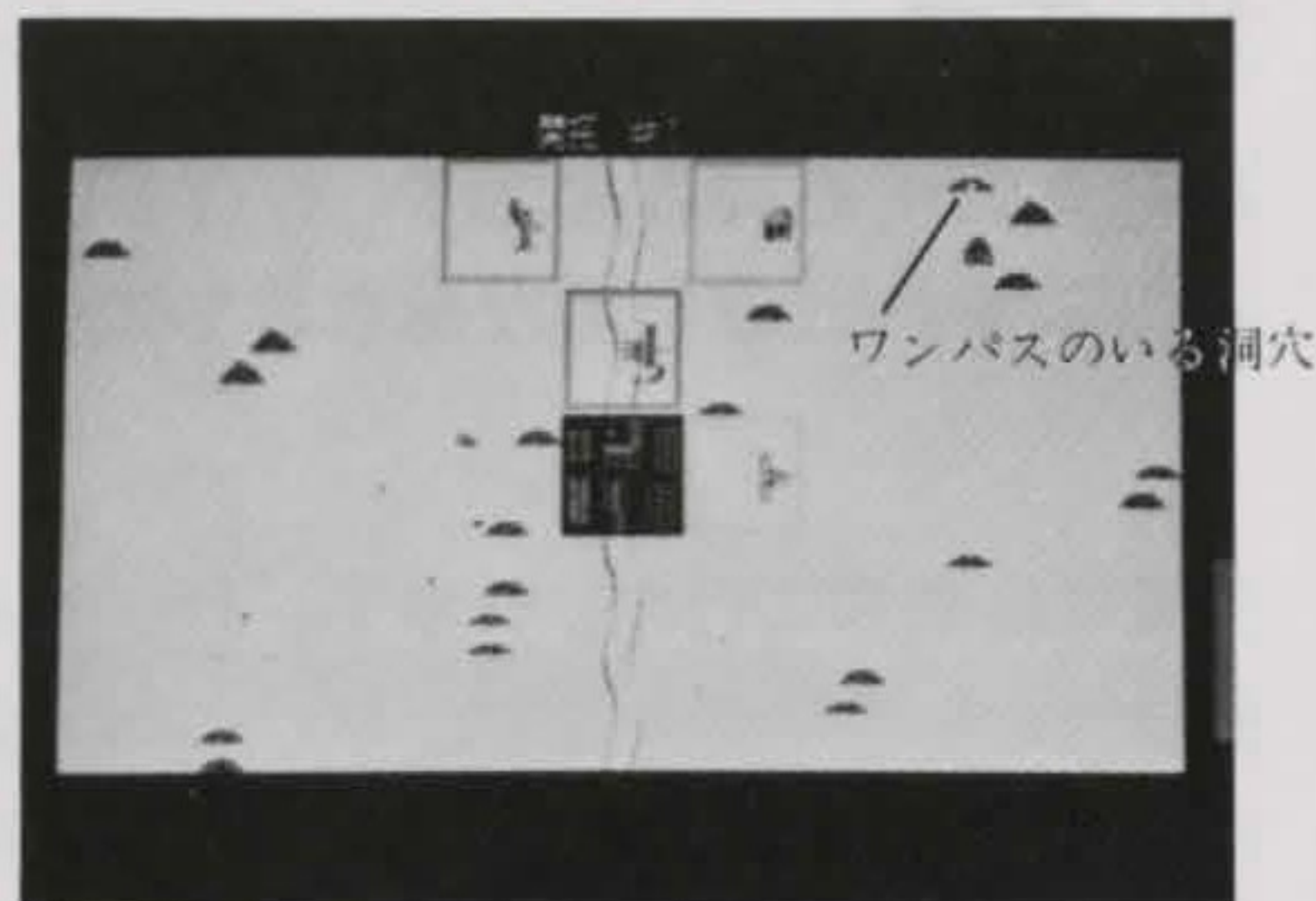
川沿いの土地で食糧を作る。

あなたの生産する順番がやってきました。まず、自分の土地で何を作るかを決めてください。山地は鉄鉱石の採掘に適し、川沿いの土地は食糧に適し、平地はエネルギーを作るのにそれぞれ適しています。

5. M.U.L.E.を準備する

決定キーを押すと、画面は町のクローズアップに変わります。囲いへ行き、M. U. L. E. を買い、M. U. L. E. の加工屋へ連れて行きます。
タイムバー（残り時間を示す帯）が短くなって消えたら、このターンの仕事は終わりになってしまいます。何をしていても、そこで中断されるので気をつけてください。

6. M.U.L.E.を設置する。

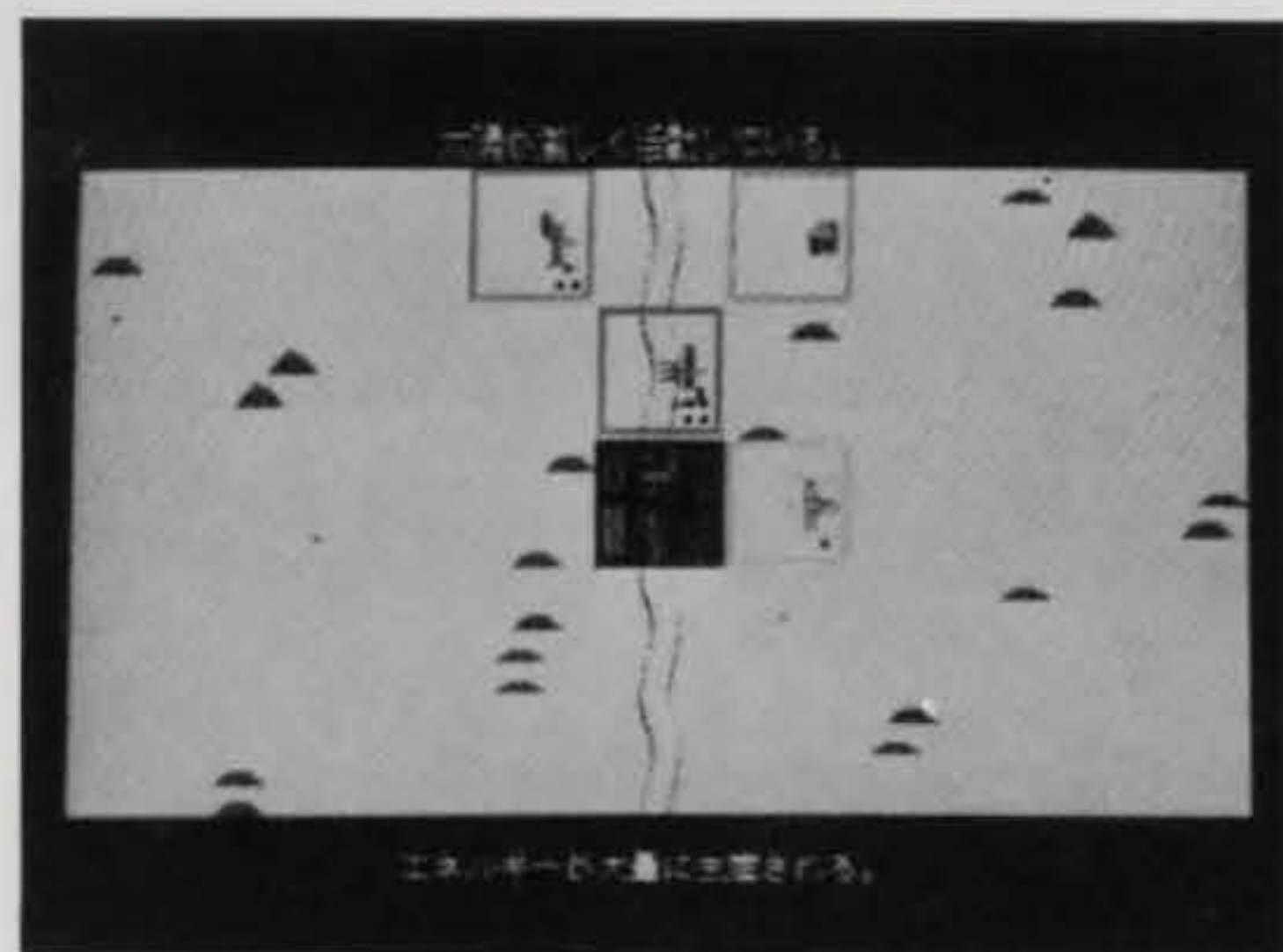
M. U. L. E. を設置するには、M. U. L. E. を町から自分の土地へ連れて行きます。そして、**家の真上に自分のキャラクターが来たら**スペースキーを押します。失敗したら「ピー」と鳴るので、もう一度設置し直してください。
設置が完了したら、M. U. L. E. はそれぞれの職業マークに変わります。これで、食糧、エネルギー、鉄鉱石の生産準備が整いました。

7. ワンパス狩り

まだ持ち時間が残っています。ワンパスを捕えられますか？

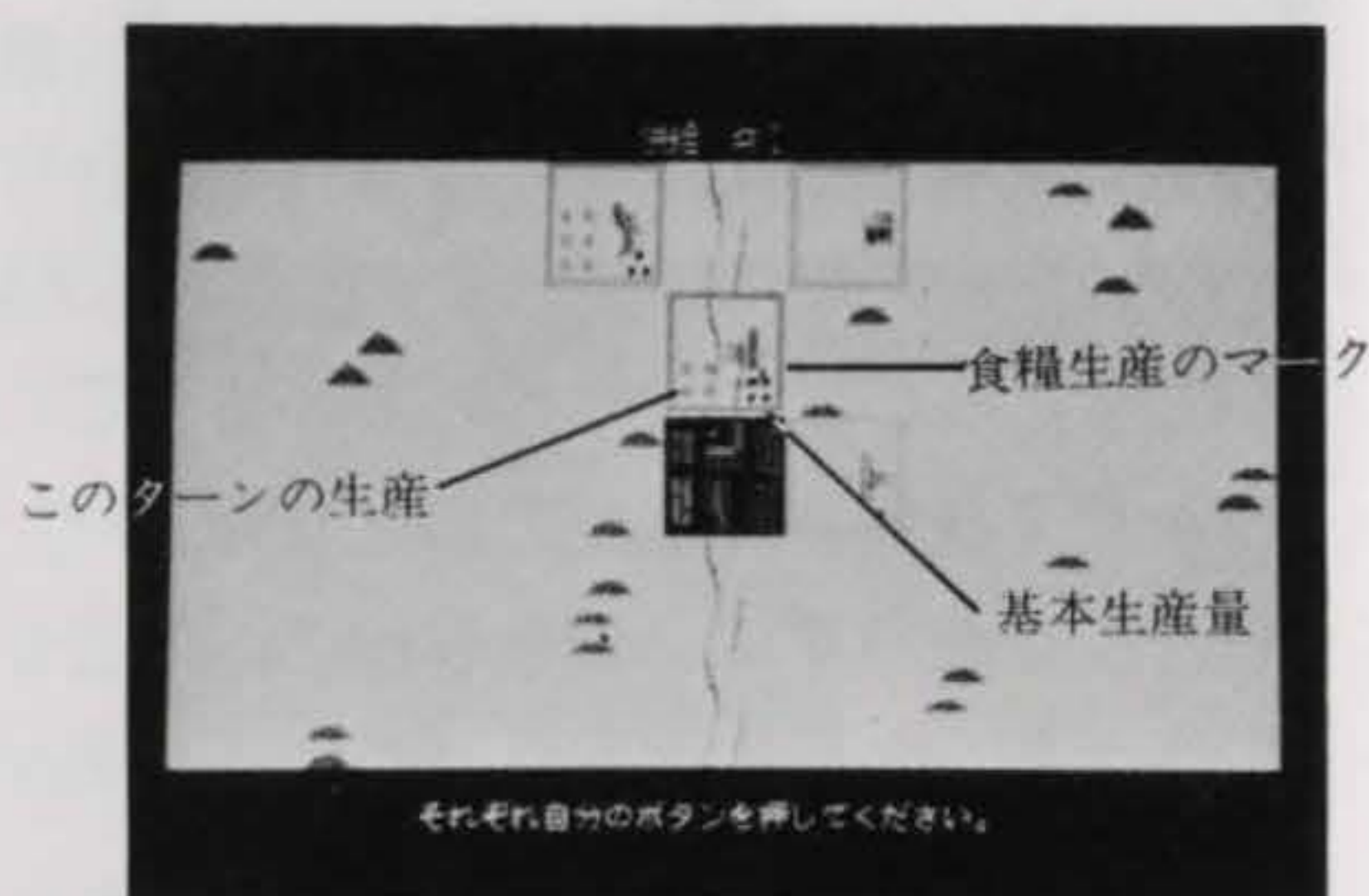
ワンパスは､山の洞窟に住んでいます。彼が入口のドアを開けると、ベルが鳴って明かりがつきます。ワンパスを捕まえると､ワンパスは｢逃がしてください｣と言ってお金を払ってくれます。
ワンパスを捕まえるためには､町の外で､M. U. L. E. を連れずに、ぶらぶらと山の近くをウロつきます。もし、山で「ピカッ」と明かりが光ったら、そこに飛びついてください。

8. 酒場(PUB)

酒場は、自動的にお金モウケができる場所です。しかし、酒場へ入ったら、このターンのあなたの仕事はそれで終わります。残り時間が長ければ長いほど、モウケも多くなります。

9. 突発事故

地震、酸性雨、伝染病などの突発事件の発生は、まったく予期できませんが、いつか必ず起こります。

10. 生産

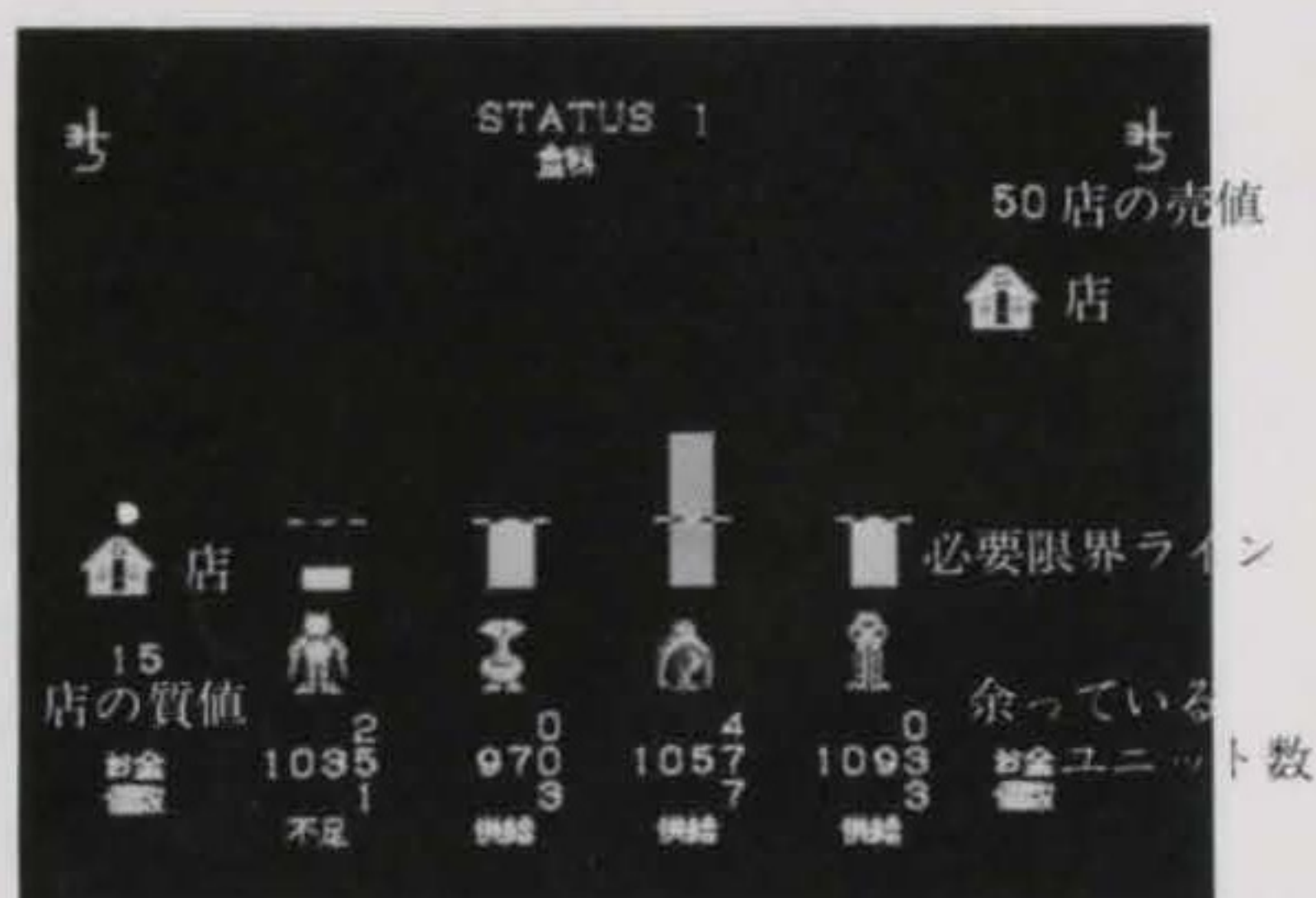
あなたの川沿いの土地で
4ユニット分の食糧が採れました。

生産は自動的に行なわれます。あなたは、ただ見るだけ。土地の左端に、小さな箱が積み上げられます。それがユニット（生産量）です。

11. 店

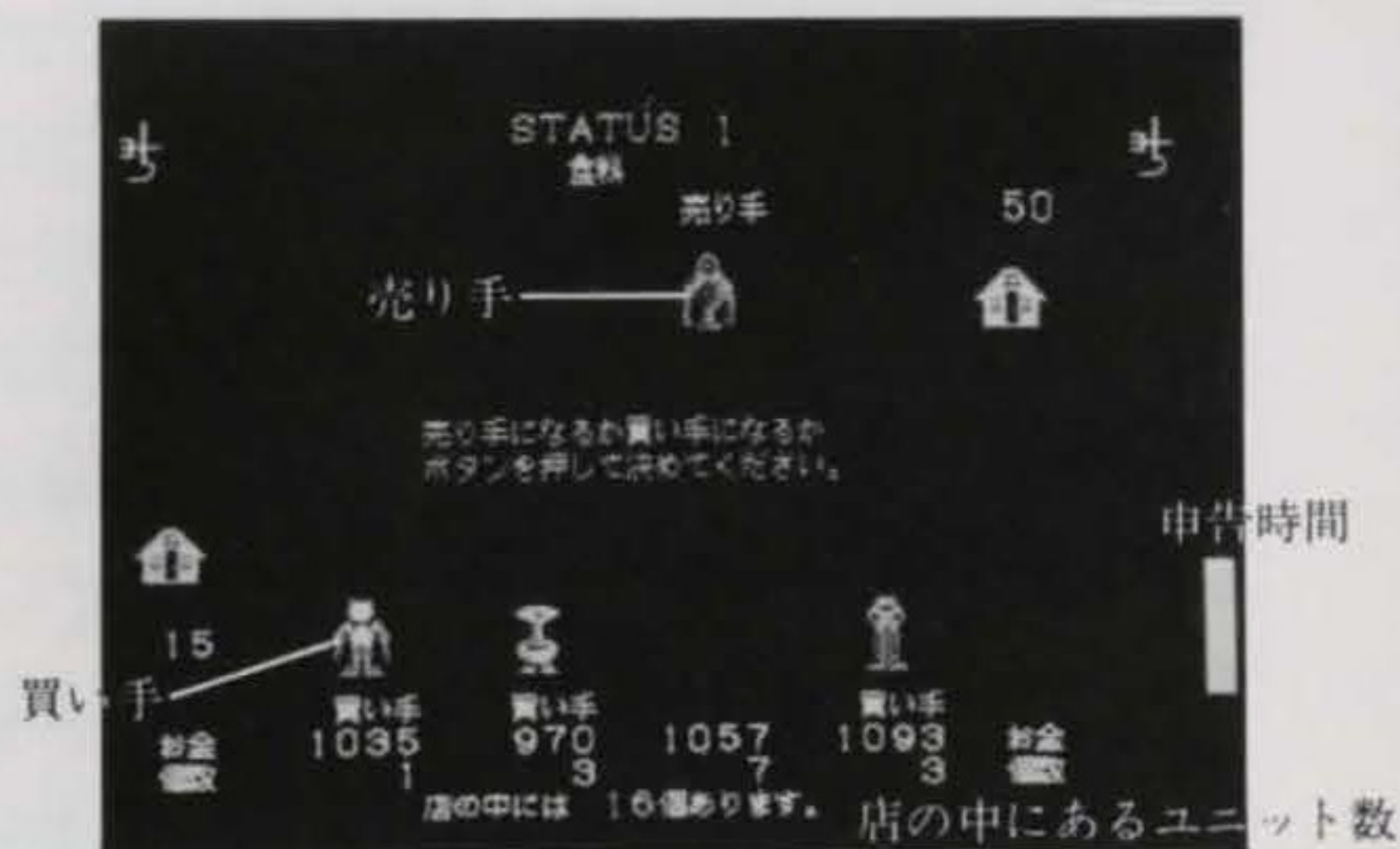
ゲームのなかには、コンピュータが経営する店があります。オークション（競売）で、店は食糧、エネルギー、そして鉄鉱石の売買をします。
初め店には、食糧１６ユニット、エネルギー１６ユニットがあります。最初は鉄鉱石はありません。その後の品物の数は、プレイヤーの売買によって変化します。

12. プレイヤーの状態

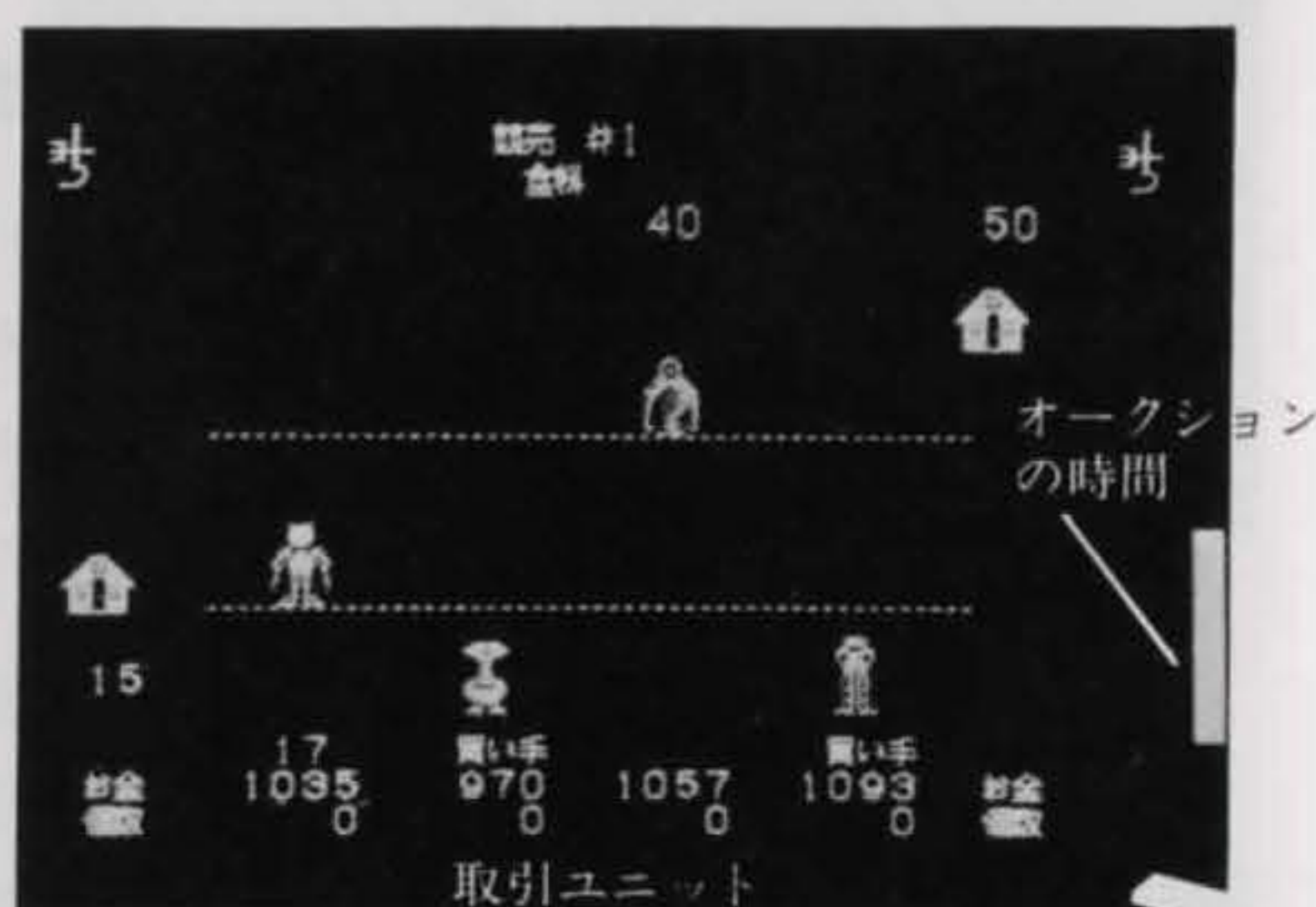
あなたは食糧を余分に持っています。

各ラウンドに、鉄鉱石、食糧、エネルギー、それぞれ1回ずつ、計3回のオークションが行われます。オークションは、各プレイヤーの生産の状態を発表することから始まります。棒グラフが伸びたり縮んだりして、そのターンが始まったときに持っていた量、使った量、無駄にした量、生産した量を次々に表示します。クリティカル・ライン（必要量を表す線）は、次のターンに持ちこせる余った生産物や貯えが、どれくらいあるかを示します（鉄鉱石は、生活には特に必要ないので、クリティカルラインはありません。）。そして、店にはどれだけ在庫があるかが、表示されます。

13. 申告

食糧のオークションであなたは
売り手になることを申告しました。

売り手になるか買い手になるかは、各プレイヤーのキーを上下に動かして決めます。
申告時間内なら、何回でも決断を変えることができます。
アドバイス：余った生産物があったら、売ることです（余っていたら、自動的に売り手の場所へ、あなたのキャラクターが移動します。）。不足していたら、買いましょう。

14. オークションの開始

あなたは売り手です。あなたは値段を、１ユニット$40まで下げました。オークションは、売り手が画面の上、買い手が画面の下に分かれた形で始まります。この画面では、ユニットの欄には、プレイヤーのすべて持っているユニットの数ではなく、これから取引されるユニットの数が表示されます。

売り手は余った生産物を売るために画面の下へ、買い手は足りない生産物を買うために画面の上へ動きます。点線は4人のプレイヤーのなかで、一番高い買値と一番安い売値を表示します。4人のキャラクターは、同時にバラバラに動くことができるので、時間がなくなるまで、競って売買を行なってください。

15. 取引

取引成立です。

買い手の線と売り手の線が重なると、そのキャラクター同士で、取引が行なわれます。
取引は１ユニットずつ行なわれ、取引が進むと買い手の持ち金は減り、売り手の持ち金は増え、ユニットが移動します。

取引は、線を離す（上下キー）ことでいつでも終了できます。そのままにしておくと、売り手のユニットがなくなるか、買い手の持ち金がなくなるまで続きます。

16. 途中結果

1ターン終了、ダメみたいでした。でもたいした損害もありませんでした。

途中結果の発表ではあなたの得点、つまり、全財産が表示されています。ここでビリだったとしても、がっかりしないでください。負けているプレイヤーには、いいことがあるのです。
たとえば、土地を確保するときに、他のプレイヤーと同じ土地を同時に取ろうとしたときは、負けているあなたがその土地を優先して取ることができます。またオークションで、あなたと他のプレイヤーが同じ線の上にいたとしても、負けているあなたに取引の権利が生じるのです。

17. M.U.L.E.の転職

ゲームの途中で、一度設置したM. U. L. E. を動かすこともできます。また、町に連れ帰って違う仕事をさせるために、再加工することもできます。
M. U. L. E. を転職させるためには、転職させたいM. U. L. E. のいる土地へ行き（新しいM. U. L. E. を連れて行っても、ひとりで行ってもOKです。)、スペースキーを押すと連れてきたM. U. L. E.（もし、連れてきていればの話。）がそこに設置され、前に設置されていたM. U. L. E. は、あなたに連れられていきます。それをまた、違う土地に設置することもできますし、違う仕事をさせるために再加工することもできます(町へ連れ帰ってね。)。もし、他に使うあてがなければ、囲いに返して＄１００の払い戻しを受けましょう。
◆これで、もう君はM. U. L. E. をプレイできます。ビギナーゲームは全部で6ラウンド。最終的には最も多くの全財産を持っているプレイヤーが、勝者、『ファースト・ファウンダー』（最良開拓者）となります。ガンバッテください！

3. ビギナーゲームのコツ

これは、ゲームを初めてプレイするきみたちが「どうしてもうまくプレイできない」、と悩んでいるとき、「こーしたらいいんじゃないかな。」という適切なアドバイスです。全部で15項目ありますが、これを読んで再チャレンジしてください。

■土地の分配のときには、必ず土地をとること。自分の欲しかった土地でなかったとしても、それは$500の値打ちがあるのです。

■山や川は、なるべく歩かないようにします。歩く速度が遅くなります。斜めに歩くと近道になります。

■M. U. L. E. を設置したあと時間が余ってきたら、ワンパスを探しましょう。でも、あまりにも遠いところに出てきたら、あきらめて酒場（PUB）に入りましょう。

■適切な土地で適切な生産物を作りましょう。そのために、地形をよく理解しておくことが大切です。食糧は川で、エネルギーは平地で、鉄鉱石は山地（山の印があるところ）で生産します。

■オークションのときには、できるだけ高く売り安く買いましょう。そのために、キャラクターを上下に行ったり来たりさせて、相手をだますことをおぼえましょう。

■エネルギーがなければ、M. U. L. E. の生産力は0になります。食糧と鉄鉱石を生産するためには、それぞれ1ユニットが必要です。前のターンで、その分を残しておきましょう。

■3つの土地で同じ物を生産すると、その3つがどこにあろうと、各土地の生産量が1ユニットずつ増えます。これは『生産の教育曲線理論』による結果で、『M. U. L. E. の経済』の章で説明されています。

■2つ以上の土地が隣り合わせて同じ物を生産すると、1ユニット余分に生産されます。これは、『M. U. L. E. の経済』でも説明されている、『拡大経済』の法則によるものです。ただし、どんなにたくさん隣り合わせにしても、増えるユニットは1つだけです。

■生産物の価格は、需要と供給に左右されます。このことも『M. U. L. E. の経済』で説明されています。コンピュータは、一番新しいオークションの結果を参考にして、プレイヤーの財産を評価し、途中結果で発表します。

■他のプレイヤーと協力しましょう。『経済の規模』と『学習曲線』を大いに活用するためには、専門職をもつことです。たとえば、あなたは他のプレイヤーの分まで食糧を専門に作り、他のプレイヤーはみんなのために、エネルギーを専門に作るというわけです。

■囲いのなかのM. U. L. E. が7匹以下になったら、ビリのプレイヤーの順番が最初になります。7匹以上いる場合は、ビリのプレイヤーの順番は最後になって、他のプレイヤーがどうプレイするかを観察する特権を得ます。

■せっかくM. U. L. E. を加工したのに、設置しようとする土地まで行く時間がないときは、囲いに返しましょう。加工費は無駄になりますが、M. U. L. E. 代はそのまま戻ってきます。

■プレイヤー同士のバランスをとるために、『ハンディキャップ』の制度を利用しましょう。キャラクターの『フラッパー』は初心者用で、持ち金と持ち時間が他のキャラクターより多くなっています。『ヒューマノイド』は上級者用で、持ち金も持ち時間も少なくなっています。

■生産物の不足や過剰を見越して利益が得られるように、M. U. L. E. を移動させたり、再加工できるように、やり方をよく理解しておきましょう。

■それぞれのターンでの生産量は、『基本生産力』『エネルギー』、そして『経済的特典』の3つの要素によって決まります。基本生産力とは、それぞれの土地の他になにも影響することがない状態で、生産できるユニット数のことです。これは、生産時に土地の右下に表れる箱の数で示されます。基本生産力は、あくまで平均値に過ぎず、十分なエネルギーがあったとしても、生産量は0～8までの間で変動します。非常用として、常に少し余分な食糧とエネルギーを確保しておきましょう。

4. 質問とその答え

ここまで読んでみて、M. U. L. E. がどんなゲームか解ったでしょうか。解った人も解らない人も、とりあえず「ビギナーゲーム」をプレイしてみましょう。ゲームをプレイしているうちに、解らないことがあったら、この「Q&A」を読んでください。君達の質問に対する答えが、載っているかもしれませんよ！

Q どうしていつも土地を確保するときに、欲しい土地が取れないのでしょうか？

A あなたと同時にボタンを押している人がいるのでしょう。そして、その人に土地をとられているのではないですか？コンピュータは、お金と土地と生産物の総額が一番少ない人を探し出して、その人に土地を与えるのです。それ以外の理由があるとすれば、あなたは、少しボタンを押すのが遅いのです。

Q コンピュータがプレイしているキャラクターが、M. U. L. E. を設置するところはは見ることができません。インチキしてませんか？

A そんなことはありません。コンピュータは絶対に失敗をしないので、見ていてもつまらないのです。また、コンピューターは想像力に欠けているので、ワンパスを捕まえることができません。

Q 囲いに行っても、M. U. L. E. を手に入れることができない場合があります。

A 囲いの中まで入らなければいけません。そうすればM. U. L. E. はおとなしくあなたの後に着いてきます。M. U. L. E. の加工屋でも同じことです。いつも、キチンと中まで入って、出なければならないのです。

Q 他の売り手と同じくらい速く買い手の線まで行くのに、生産物を売ることができません。どうしてですか?

A お金と土地と生産物の総額が一番少ない人が、いつも有利なのです。他の売り手よりもあなたのほうが金持ちだったら、競り合った時、他の売り手が勝ちます。これは、あなたと誰か他の買い手が競って、なにか買うときも同じです。

Q わかりました。でも、ユニット1つだけを売ることはできないの?

A 簡単です。1つだけ売ったらすぐに上に戻ればよいのです。ボヤボヤしていると余分に買われてしまいますから気をつけましょう。

Q 店の食糧は売り切れですが、食糧が欲しいんです。でも、売り手の線まで、とどきません。なにかおかしいんですか?

A いいえ。売り手が売りたくないときは、一番上にじっとしていることができます。だから買い手は、売り手の線までとどかないのです。

Q オークションで、思ったところまで上がっていけません。

A 持ち金以上の買い物は、できないのです。

Q どうして、クリティカル・ラインまでしか売れないのですか?次の回で必要としない食糧を売りたかったのに。

A あなたは、もう「スタンダートゲーム」がプレイできるレベルに達しています。次のページを読んで「スタンダードゲーム」をプレイしましょう。

スタンダードゲームの説明

スタンダードゲームにはいくつかの新しいルールがあります。それによってゲームの戦略は、ほぼ無限に広がります。まず第1に、1ゲームは12ターンあります。第2に、1ゲームが終わったあと4プレイヤーのトータルが、最低$60000以上の財産をもっていなければ、故郷へ送り返されて、M.U.L.E.工場で働かされてしまいます。その他の説明は、このあとに記してありますから、よく読んでからプレイしてください。

1.土地のオークション

スタンダードでは、土地を確保したすぐ後に、店が土地のオークションを行なう時があります。オークションが行なわれるときは、最高6つまでの土地が競売にかけられます(平均1つです。)。売りに出される土地は、黒く点滅するフレームで示されます。全員が決定ボタンを押したら、オークションが始まります。
買いにでるときは、最低価格の線より上へキャラクターを動かしてください。買値は、他のオークションの場合と同じく、あなたが動くことによって変動します。土地は、時間がなくなったときに、一番高い値段(最低価格より上の)をつけた人のものとなります。
最低価格の線より上にでる人がいないときは、土地は売れ残ります。オークションで、どれだけ高い値段で買ったとしても、土地の評価価格はすべて$500です。

2. 土地の売却

スタンダードゲームでは、土地を売ることができます。そのときは、売られた価格の全額がもらえます。オークションで買い手がつかなかったときは、その土地の売却は無効となるので注意して下さい。
土地を売りに出すには、M. U. L. E. を連れずに土地管理事務所(LAND)に入り、それから売りに出したい土地へ行き、土地の中央でボタンを押し、再びオフィスに戻ります。
土地を売りたいあなたのために、オフィスに入ると時計が止まります。『売地』になった土地は、次のターンの土地オークションにかけられます。
土地の売買は、生産物のときとは、少し異なります。売り手の上下キーによって、希望価格は上下しますが、キャラクターは画面では動かずにじっとしています。
売り手は、いつでも好きなときに希望価格を変えることができます。売り手が価格を変えられたら、その時点で買値がついていたとしても、それは拒否されてしまいます。買い手は、再び新しい価格のところまで上っていかなければならなくなります。時間がなくなったところで、希望価格以上の最も高い買値をつけた人が、その土地を手に入れます。価格に上限はありません。

3. M. U. L. E. の製造

M. U. L. E. の値段は、M. U. L. E. の数と、各プレイヤーの開拓されていない土地の数によって、ターンごとに変動します。
ゲームはいつも、16匹のM. U. L. E. でスタートします。M. U. L. E. がなくなったときは、ただひとつの方法で、補給されます。M. U. L. E. は『鉄鉱石』から作るのです。
鉄鉱石2ユニットからM. U. L. E. 1匹が作れますが、どうやって作るかは店しか知りません。

4. オークション

スタンダードゲームでは、オークションに2つの異なる点があります。第1は、自分の判断で「これ以上売ってもだいじょうぶだな…」と思ったら、クリティカル・ライン（必要量を表す線）を越えて、多くのユニットを売ることができます。
第2に、店に在庫がないときは、どんな生産物であっても、その価格は売り手の望むまま、いくらでも上昇します。つまり、あるプレイヤーが本当にそれを必要としていたら、あなたはそれに見合うだけの値段をその人に払わせることができるのです。画面の大きさに制限があるので、買い手はほとんど動いていないように見えるでしょうが、買値はすごい勢いで上昇していますから、気をつけてください。それでも、時間切れになるまで売り手が一番上の線でじっと動かなければ、どんなに高い値段がついていたとしても、取引は成立しません。
1人のプレイヤーが買値を吊り上げ、残りの3人の売り手が一番上の線で、じっと動かないとき、おかしなことが画面上で起こります。買い手が動かずに、売り手のほうが後ずさりしているように見えます。その訳は、買いに出ているキャラクター以外のキャラクターが動かないときは、その相対関係だけを表示することになっているからです。

※それから最後に一言。スタンダードゲームでは、M. U. L. E. を設置するときにしっかりと家の真上でボタンを押さないと、M. U. L. E. は逃げてしまいます。その他の、どんな場所でキーを押しても逃げてしまいますので、むやみにキーボードを押さないように。ビギナーゲームでは、「ピー」と鳴るだけでしたが、スタンダードゲームではそう甘くはありません。

5. スタンダードゲームのコツ

■土地のオークションのために、お金を貯めておきましょう。土地はたいへんに貴重です。土地には貪欲になってください。売るときは、できるだけ高い値段で売りましょう。

■それぞれのプレイヤーのターンに、25パーセントの確率で突発事故がおこります。事件は、全部で21種類あります。負けているプレイヤーは決して悪い事件は起こりません。また、勝っているプレイヤーが幸運な出来事にあうこともありません。

■突発事件には、競売に入る前に起こるものが8種類あります。ほとんどがプレイヤー全員に影響を与えるものですが、特定のプレイヤーひとりに影響するものも、いくつかあります。特に、海賊には要注意です。海賊は、みんなの鉱物をすべてかっさらっていきます。

■プレイヤー同士の話し合いをもつことをお勧めします。かけひきや説得の能力は、知識よりも大切です。これは、違う宇宙での本当の人生なのです。

■M. U. L. E. の1匹や2匹を逃がしたからといって、心配しないでください。特に、鉄鉱石をたくさん貯め込んでいれば、なおのこと。あなたの競争相手も、M. U. L. E. がいなければ土地を開拓できないのです。ということは、他の3人があなたよりも金持ちだったら（つまり、あなたの後に順番がまわるとすれば）、困るのは彼等のほうです。あなたはM. U. L. E. を囲いから連れ出して、食糧M. U. L. E. に改造し、町の外へ連れて行ってボタンを押すだけ。M. U. L. E. は、あなたが「どこへいきやがった！！」、というより速く走り去ってしまいます。

■『残酷』プレイは、まだあります。たまに、残酷な手段に出ることで、他のプレイヤーと差をつけることができます。たとえば、もし、あなただけが食糧を持っていて、他のプレイヤーはなかったとします。そんなときは、余分な食糧を売ってしまうかわりに、店にある食糧をすべて買い占めてしまうのです。
この方法で、あなたに迫っていた相手を引き離すことができます。そして、次のターンには、あなたは食糧成金になっています。

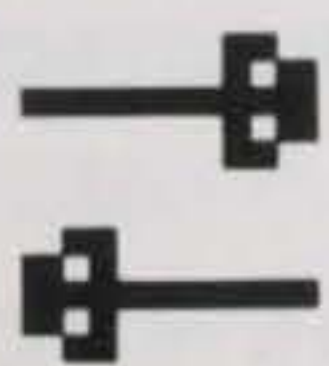
トーナメントゲームの説明

トーナメントゲームには、新たに「宝石」が加わります。これによって、ゲームは 全く違った新しい展開を見せてくれます。

1.加工屋のマークについて

〈食糧のマーク〉 開拓するときの持ち時間は、食糧の数によって決定されます。平均生産量は、川で4、平地で2、山で1です。価格の幅は$15から$250。M. U. L. E.の食糧用の加工費は$25です。

〈エネルギーのマーク〉 エネルギーは、エネルギー自身を除く、すべての生産物を生産するために使用されます。生産に必要とされるエネルギーの量は、エネルギーを除いた、M. U. L. E.のいる所有地の数に、1を足した値です。平均生産量は平地で3、川で2、山で1です。価格の幅は$10から$250。M. U. L. E.のエネルギー用の加工費は$50です。

〈鉄鉱石のマーク〉 鉄鉱石は、トーナメントゲームにおいて、M. U. L. E.の製造に使用されます。店は、プレイヤーから買い入れた鉄鉱石2ユニットから、M. U. L. E.を1匹作りだします。平均生産量は、平地で1、川で0(川では 鉄鉱石や宝石の採掘はできません)、山で1プラスその土地にある山の数(1~3)です。価格の幅は$25から$250となっています。M. U. L. E.の鉄鉱石用の加工費は$75です。

〈宝石のマーク〉 宝石は、トーナメントゲームで登場します。すべての宝石は、宇宙船で惑星の外へ運び去られます。宝石の取れる場所については、次ページの『宝石』の項を読んでください。価格の幅は$50から$150。M. U. L. E.の宝石用の加工費は$100です。

2.宝　石

宝石とは、地下に埋蔵され発見、発掘が可能な第4番目の生産物です。他の生産物は地表で生産されますが、宝石は地下鉱脈に埋まっています。各ゲームに必ず3ケ所、基本生産量が3ユニットの土地があります。そして、そのまわりは、基本生産量が1から2の土地に囲まれています。しかし、宝石は川からは産出されません。川のぬかるんだ地盤には、坑道が掘れないのです。

宝石を見つけるには、2つの方法があります。宝石用M. U. L. E.をとにかく設置してヤマ勘に頼るか、先に『地質調査』をするかです。調査を行なうには、まず町の地質調査事務所（ASSAY）に入り、次に調べたい土地へ行きます。土地に着いたら、その中央に立ってボタンを押し、土のサンプルを採取します（採取し終わると、下にメッセージが表示されます。）。それを事務所に持ち帰ると、

高程度（3）、中程度（2）、低程度（1）、極わずか（0）

のいずれかの結果が土地ごとに出されます。

土のサンプルは、川以外の土地から採取できます。まだ、誰も取っていない土地でもできます。ただし、そのような土地の中心を見つけることは、土地の区画がされていないのでたいへんに困難です。頑張れば、いずれわかるようになるでしょう。

3. トーナメントゲームのコツ

■突発事件の『店の火事』には注意しましょう。火事が起きたら、物価が上昇します。特に、M. U. L. E. が少なくなってきたときは、鉄鉱石の値段は跳ね上がります。

■植民地を最初の1ターン運営するのに、必要な資源だけでスタートしましょう。また、M. U. L. E. を加工して設置する時間も、かなり短いので、この苦境を生きていくために、初めのうちは自給自足に専念することが大切です。まず、川の土地を取って農業を始め、次にすぐその隣の土地を取って、エネルギーを作ります。この2つの土地のおかげで、初めの3~5ターンは生きていけるでしょう。

■宝石の価格は、$50から$150の幅で変動しますが、相場は需要と供給によって、左右されるのではありません。宝石で大モウケがしたければ、安いときに買って、価格がピークに達したときに売ることです。

■ゲームの最初の段階では、時間が余ったら宝石の調査をしましょう。ワンパス狩りよりは、宝石を優先させるべきです。お金モウケをして自由に暮らしたければ、宝石に投資するのが一番です。宝石を最も多く埋蔵している土地を見つけて手に入れることができれば、勝利への道はグンと近くなります。

■宝石の話をもうひとつ。宝石を最も多く埋蔵している土地探しに執念を燃やすよりも、低程度あるいは、中程度に埋蔵している土地をグループにして取るほうが得です。『学習曲線』や『拡大経済』の特典が得られるので、あちこちとバラバラに土地を持つよりも、多くの宝石を掘り出すことができるのです。

■M. U. L. E. の移動や再加工をためらってはいけません。また、最後の1～3ターンで速やかにすべての土地を、一番高く売れる生産物（普通は宝石だけど…）の生産に切り替えることで、勝利を手にできることがよくあります。食糧とエネルギー（特にこれは大切！）を、最後のターンのために貯えておいて突入です！

■コンピュータのプレイヤーは、あなたの卓越したプレイとバランスをとるために、$200を多くもらいます。ヒューマノイド（上級者）でコンピュータと対戦してみてください。彼を負かすには、かなり苦労するはずです。

M.U.L.E.の経済

★物価

需要と供給によって、物価は決まります。需要が多く供給が少ない場合、物価は高くなり、需要が少ないのに供給が多くなると、物価は低くなります。
店に25ユニットの鉄鉱石があり、プレイヤー全員が鉄鉱石を生産していたとしましょう。すると店は、みんなに鉄鉱石を買わせようとして、値段を下げてきます。M. U. L. E. では、店は需要と供給から品物の価格を、ある特別な方法で計算しています。ですから商売は、最新の価格で行なわれるのです。
店では、品物の値段は$265より高くなることはありません。また、品物の最低価格は、食糧が$15、エネルギーが$10、鉄鉱石が$14です。

★拡大経済

『大きくなればなるほど、得るものも多くなる』。
これが拡大経済の『法則』です。事業を2倍にすると、利益は2倍以上になる。大量購入による割り引き価格で、原料と設備を手に入れる。それによって、さらに利益を上げる。大量生産の原理と同じです。M. U. L. E. では、2つ以上の隣り合わせた土地で同じものを生産することによって、M. U. L. E. の生産性が上がり、各土地の生産量が1ユニット増えます。

★生産の学習曲線理論

どんな産業においても、物をたくさん作っていくにしたがって、より効果的に生産する方法がわかってきます。『学習曲線理論』によると、生産するユニットの数が、2倍に増えるごとに、あなたはこれまでより20パーセント低いコストで生産することを『学習』します。こういう理由で、年々、卓上計算機やコンピュータが安くなっているのです。
M. U. L. E. では、同じ物を生産する土地を3つ以上持っていたら、3つにつき1ユニットずつ、生産量が増えます。その3つの土地は、どこにあってもかまいません。これはまた、隣り合った土地から得られる拡大経済の得点に、さらに重なって有効となります。
たとえば、あなたは3つの鉱山を持っていたとしましょう。そして、そのうちの2つは隣り合わせになります。それぞれの鉱山は、学習曲線による効果で、1ユニットずつの増産があり、そして2つの隣り合った鉱山では、拡大経済による効果によって、さらに1ユニットずつの増産が得られるのです。

★利益の減少

自分の仕事が絶頂に達してきたと感じるころ、利益の減少の法則がやってきます。その法則によると、学習曲線や拡大経済による効果は、あるときを境に価値の下落を招くとのことです。
M. U. L. E. では、次のような場合は、この法則が観測できます。たとえば、あなたは鉄鉱石の独占をしようとしていたとします。初めのうちは、鉄鉱石の宝庫である山地で、たくさんの鉄鉱石を産出し、経済的特典もほどほどに得ていましたが、しだいに拡大経済や学習曲線の効果を上げるために、平地に鉱山を開いていきます。そうするうちに、あるときを境に、経済的特典に頼っているより、かわりに食糧やエネルギーを作ったほうがもうかるようになってしまうのです。

★とりこのジレンマ

一般に自由競争の社会は、みんなが自分自身に気をつけていれば、うまくいくとされています。しかし、経済の世界では『とりこのジレンマ』と呼ばれる現象があるのです。それは、みんながあまりにも自分のことばかりを考えていたら、社会全体がダメになってしまうというものです。M. U. L. E. では、誰か一人でもドン底に落ちてしまったら、あなたの作った食糧もエネルギーも、お金がないために、買ってもらえなくなるという状況に陥ってしまいます。

※マジに勝負がしたければ、ヒューマノイドをキャラクターに選んで、コンピュータ3人とプレイしてみてください。それで、最終的に10万点以上獲得できたら、あなたの開拓度はとてもスバラシイものです。M. U. L. E. で10万点以上獲得することは、ハンパじゃありません。ガンバッテください！

作者について

M. U. L. E. の作者達は、制作とプレイに3500時間以上も費やしました。ここに彼らの秘密を紹介しましょう。

DAN BUNTEN

私は、自分の選択肢を分析して勝つのが好きです。土地オークションで買いにまわるとき、私はその土地の価値を計算するのに、ちょっとした「経験的法則」を使うんです。残りのターン数に100を掛けて500を足す。こうして得られた数がそのとき私が提示しうる、最大の買い値です。つまり、ゲームの早い時期には、お金があろうとなかろうと、高い値段で土地を買い、後半では、どんなにお金があっても、土地の競売に熱を上げてはいけません。

本当に洗練されたプレーヤーになりたかったら、何を生産したいかを決め、平均して何ユニット生産できるかを割り出し、それがいくらで売れるかを計算します。その金額に、残りのターン数を掛け、500を足します。これは、コンピュータのプレイヤーが土地の価値を計算する方法です。でも、あなたが私と同じ人間なら、オークションが終わるまでに、これだけの計算をこなすのは不可能でしょう。

ALAN WATSON

M. U. L. E. の経験は豊富なのですが、勝ち方より遊び方のほうで、私はいろいろなアイデアを持っています。私は型通りにしかプレイできないので、大差で勝ったということはほとんどありません。勝つためには、もっとたくさん（１１区画以上）の土地を手に入れなければならないようです。そこで私は、いつもできるだけたくさん土地を取るようにしています。それと同時に、拡大経済の特典を得るために、隣り合わせた土地をとるように心掛けています。食糧の価格が高くない限り（１００ドル以上）、私は１０ターン目に、すべての食糧M. U. L. E. を鉄鉱石か宝石用に替えてしまいます。負けているときは、いつも助言を求めます。助言がいつも役に立つとは限りませんがそれは笑いを誘い、ゲームをさらに楽しいものにしてくれます。最後にちょっとしたコツを披露します。

●町の真ん中に行く最も速い方法は、町の真上か真下から入ることです。
●いつも勝つという人（またはコンピュータ）とプレイするときは、その人がどうプレイしているかを、よく見ましょう。

JIM RUSHING

私は、ゲーム中は慎重で論理的な判断を下すよう心掛けています。特にゲームの序盤は大切です。土地の配分などでゲームの初めに失敗を犯すと、後でそれを埋め合わせるのは、ほとんど不可能です。自給自足の体制がとれず、お金に余裕も生まれません。序盤では、決定的なリードをしていない限り、私は、非常に危険で不安定な状態にあるのが普通です。
そこで、持てる限りの悪知恵を働かせて、どうにか生きのびようとするのです。よく私は、やさしいアランの性格に訴えて、必要な物を数ユニット譲ってもらいます。でも、ダンやビルに頼んでも、「欲しいか、じゃあ300ドルだ！」といわれるのが落ちです。なんと無慈悲なこと。
ちょっとアドバイスしておきましょう。もしあなたが勝利を目の前にして、開拓地でただひとり、エネルギーの備蓄があったとしましょう。そこでちょっと思い出してください。
このゲームで、他のプレーヤーに助けてもらったことを、あなたを憐れみ、命を支えてくれた人々のことを、開拓地の善意を、思い起こしてください。でも、売ってはダメですよ！

BILL BUNTEN

私のアドバイスは「勝つためにプレイせよ！」ということです。
ゲームの始めから、鉄鉱石に専念しましょう。川のそばの山地を取り「川を取り損なった！」、と叫びます。そして、「食糧が必要になるなァ…」、などとつぶやいたりします。これでだいたい、あとの3人のプレイヤーのうち、2人は川で食糧を開拓しようと考える、という寸法です。
鉄鉱石は、店には売りません。鉄鉱石の需要が高まって、店に在庫が少なくなるのを待ちましょう。みんながうすうす感付いてきたら、「売り手になりたかったのに、なんで買い手にまわってしまったんだ！ジョイスティックの調子がワルイ！」、などと、適当なことを言いながら次のターンを軽く流します。その次のターンには、もうだいぶ疑われています。
そして彼らは、手持ちの鉄鉱石をみんな売りさばいて、鉄鉱石の価格を下げようとするでしょう。そうなったら、しばらく死んだふりをしていましょう。そして、鉄鉱石がほとんど店に集まったら、店の値段より、1ドル高い値段で、できるだけ買い占めてしまいます。これでコワイものなし！こっちのものです。
さて次のターンでは、どこも開拓しないで、ひたすらM. U. L. E. を逃がします。囲いから連れ出して、食糧用に改造し、町の外へ連れて行ってボタンを押す。うまくやれば1ターンで4匹は逃がせます。鉄鉱石の価格は、一気に$200以上に上昇します。もう正体はバレていますから、次のオークションですべての鉄鉱石を売ってしまいましょう。いつだって、勝てないヤツはいる。オークションでの張り合いにどうしても負けてしまうという、そんなあなた。もしあなたともうひとりのプレイヤーが、オークションであるものを競りあって買わなければならないとしましょう。あなたのほうが勝っていたとしても、ここではそれを顔に出してはいけません。
オークションが始まる直前に、かれにむかって、「アアッ！失敗したッ！！」と言わんばかりに、苦笑します。彼としっかり目を合わせたまま、説明を始めます。そのとき、彼はオークションがすでに始まっていることに気が付きましたが、あなたはピョンとジャンプして、必要なものをすべて買い占めて、おまけに、彼が必要としていた分まで買い占めてしまうのです。

BPSのプログラマー紹介

さて最後に我がBPSの代表的（?）プログラマー2人をご紹介しましょう。彼らは、初のミュール日本版移植に自分の生活をも犠牲（にしたかどうかは疑問ですが…）にする程打ち込んだ、プロ中のプログラマーなのです。さあ彼らのすべてをここに徹底解剖いたします。将来プログラマーを目指す君、参考にして下さい。

たかはしくれあき
高橋呉明
42年10月30日生 20才
あだ名 くれ
ミュールのユーザーに一言
とにかく極めて欲しいネ

将来の夢 金持ち
宝物 今の彼女
好きな女の子のタイプ
性格の良い子

今一番欲しいもの
なんといっても お金
プログラマーになるきっかけ
とにかくプログラムというものをやってみたかった。
次に開発したいもの
子供たちに夢を与えられるもの

趣味
コンピュータ
ギター
電子工作

体重 65kg
身長 180cm
足の大きさ 28cm

宝石の生産に最も適した土地（高程度）はランダムに決定されます。しかし一度、高程度の土地を見つけてしまえば、そこを中心に中、低、の3つが一組となり生産されるようになっています。従ってゲーム中に次々表示される土地の評価をこの地図にメモしておけば、自分が調べなくても土地の評価がわかります。十分利用してください。

お願い

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F　PHONE.045-931-0151